SUC-SESSION

SPECTRUM-USER-CLUB

CLUBINFO NR.07 (136) JULI 1995

Was aus diesem Mädchen wird?
Schaut mal in die Demo-Ecke

AUCH BEI DIESER HITZE BERICHTE:

Vorwort	2	Aus alt mach neu	4	Demo-Ecke	8
Mitglieder	2	SDA 4	4	Es war einmal	10
Korrektur	2	In Englisch	4	Programmtips	11
Clubnews	3	News in Kürze	5	SINTECH-Liste	14
Regionaltreff	3	Witzecke	7	Programmtests	16

Dieses Clubinfo wird herausgegeben vom:

Spectrum-User-Club
Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt

Es erscheint 12 x im Jahr und wird an alle Mitglieder versendet. Kleinanzeigen sowie gewerbliche Anzeigen sind kostenlos, auch für Nicht-Mitglieder.
Die Mitgliedschaft im Spectrum-User-Club kostet pro Jahr 50 DM, bei kürzerer Mitgliedschaft 5 DM im Monat. Wer ältere Clubhefte sucht, kann diese beim Club anfragen.
Mitglied wird man durch Überweisung des entsprechenden Betrages unter dem Zusatz "SUC" auf Konto-Nr. 3744727, BLZ 600 501 01 bei der Landesgirokasse Stuttgart.
Hotline: Werktags zwischen 17.00 und 19.00 Uhr unter 0711/775033.

VORWORT:

Liebe Spectrum-User,

warum diesmal eine 16-Seiten Ausgabe? Nun, unser Aufruf im letzten Info hat nicht gefruchtet. Bedingt durch das Sommerloch kamen so gut wie keine Berichte und dementsprechend keine Berichte. Auch Rubriken wie FRAGE & ANTWORT sind von euren Zuschriften abhängig, habt ihr keine Fragen, oder sendet keine Antworten ein, dann fällt diese Rubrik eben weg.
Wir hoffen also, dieses Sommerloch überwinden zu können um nächstesmal mindestens wieder die 20 Seiten zu haben.
Vom 15.07. bis 29.07. fahre ich (te) übrigens in Urlaub, daher fällt in dieser Zeit die Telefon-Hotline weg. Auch möchte ich bitten, mir in dieser Zeit den Briefkasten zu füllen, damit ich gleich nach meinem Urlaub loslegen kann und euch pünktlich die August-Ausgabe der SUC-SESSION präsentieren kann.
Nun denn, trotz alledem, auch diese Ausgabe enthält wieder allerlei interessantes und wir hoffen euch gefällt unser Werk.
Reklamationen und Beschwerden wie üblich an die Redaktion.

Viel Spaß

MITGLIEDER:

Diesen Monat haben wir wieder neue Mitglieder. Wir begrüßen:

Lothar Ebelshäuser, Grasegger Str. 49, 50737 Köln.
Mark Sturdy, Pear Tree, Cottage, West Yorks, LS22 4EN, England

Mark erhält die SUC-SESSION im Ausgleich für sein Magazin CRASHED.

Aus dem SUC ausgetreten ist bereits Georg Weisbrich, der ja im letzten Info seinen Spectrum angeboten hat. Auch Graham Collier hat seine Mitgliedschaft bislang noch nicht verlängert, aber ist dennoch noch nicht offiziell ausgetreten.

KORREKTUREN

Helge Keller hat zum Listing "BARCODER" einige Korrekturen gefunden:
ZEILE 31 einbauen:

```
31 LET b$="101"
```

damit wird es möglich, das Programm mehrmals aufzurufen (bisher war nach 1x Schluß).

ZEILE 3170 die 35 in 32 ändern
ZEILE 3180 die 6 in 3 ändern
damit wird ein kleiner Fehler in der letzten Zeile des Ausdrucks behoben.

In ZEILE 3370 kann man doppelte Höhe einstellen, wenn man aus der 4 eine 5 macht.

CLUBNEWS

Es läuft jetzt gerade mal wieder eine Sonderwerbeaktion des SUC an. Für 30,00 DM kann man jetzt bis Jahresende Mitglied werden und erhält alle bisher dieses Jahr erschienenen SUC-SESSION Hefte dazu.
Nun fragen sich vielleicht manche, warum jetzt neue Mitglieder ein Jahrgang SUC-SESSION bekommen und bisherige Mitglieder mußten 50,00 DM zahlen. Um niemand zu verärgern wollen wir gleich im Vorfeld die Aktion aufklären:

1) Die Neu-Mitglieder erhalten ca. 8 Hefte gleich auf einmal, d.h. 7 × wird Porto gespart.
2) Dafür erhalten Neu-Mitglieder auch 7 × Altinformationen und nur 5 × aktuelle Ausgaben. Der wesentliche Wert der SUC-SESSION liegt jedoch auch in der Aktualität und die geht hier verloren. Es ist also nur fair, wenn Mitglieder die bei dieser Aktion mitmachen, auch weniger zahlen. Der ein oder andere kommt dann vielleicht auf den Geschmack und bleibt im Club.
3) Auch die bisherigen Mitglieder haben einen Vorteil daraus. Wer z.B. nicht gleich von Anfang 95 dabei war, kann jetzt zum günstigen Preis Hefte nachbestellen. Normalerweise liegt der Preis eines Heftes bei Nachbestellung bei 5,00 DM, da wir aber im Rahmen dieser Sonderaktion sowieso alle 95er Hefte nochmal auflegen, wird es je nachdem wieviel Hefte ihr nachbestellt, entsprechend günstiger.
Wir erhoffen uns durch diese Aktion eine Aufstockung der Mitgliederzahl um 10 %. Wenn wir dieses Ziel erreicht haben, können wir zufrieden sein. Dies ist auch nochmal die Chance in Eurem Bekanntenkreis für die SUC-SESSION zu werben.
Ansonsten möchten wir nochmals auf das Clubtreffen am 14. Oktober 95 hinweisen. Dieser Hinweis kam in der letzten Ausgabe vielleicht zu kurz. Bitte merkt euch diesen Termin vor. Es lohnt sich wirklich.

Regionaltreffen in Filderstadt

Am 17. Juni war es endlich soweit, die Specci-User aus dem Großraum Stuttgart trafen sich. Im Vorfeld angekündigt waren bis zu 12 User, am Schluß waren es, durch die kurzfristige Terminbekanntgabe bedingt, nur noch 5: Frederik Dürkes, Manfred Messerschmidt, Manfred Döring, Norbert Opitz und ich. Norbert wohnt eigentlich nicht im Großraum Stuttgart, sondern in Thüringen, war aber gerade in der Nähe und schaute mal vorbei.
Vor allem durch Norbert ergaben sich dann auch einige interessante Themen, wie der schnelle Wechsel vieler Ex-DDR-Bürger vom Spectrum auf PC's. Auch Frederik's häufige Ausflüge in die Tschechei waren ein Thema, wobei die Tschechei für Specci-User wohl immer noch ein Traumland ist.
Während also feucht-fröhliche Meistergesänge der Borussia aus Dortmund aus dem Fernseher klangen, spielte der Specci ganz andere Melodien und gespannt wurden neue Demos und Previews betrachtet. Auch zwei Programme von Proxima, DESKTOP und PROMETHEUS wurden begutachtet, woraufhin PROMETHEUS jetzt ja herausgegeben wurde.
Aber nicht nur Specci-Themen standen an, auch die Banken, die Post, die Tschechen allgemein und der Osten Deutschland (mit all seinen Vor- und Nachteilen) standen zur Diskussion.
Insgesamt war es also ein bunter Abend, nicht allein auf Computerei beschränkt, aber natürlich zu einem großen Teil von Themen rund um den Spectrum handelnd. Dieses Treffen wird auf jeden Fall wiederholt, als nächster Termin steht der 12. August an. Wer also Interesse hat, sollte sich auf jeden Fall mit mir in Verbindung setzen, die die letztesmal da waren werden sowieso benachrichtigt.

Bild vom Treff

Aus Alt mach Neu!

Ronald Raajen war da und mit ihm seine in ganz Europa bekannte grüne Tasche. In der bringt er nämlich meist etwas mit, in diesem Fall fast alle Ausgaben des Clubmagazins der holländischen Gebruikersgroup Groningen. Er hat natürlich auch etwas mitgenommen, nämlich im Gegenzug fast alle SUC-Info Ausgaben (die Wuppertaler).
Durch die vielen Clubinfos hat Ronald uns natürlich viel Arbeit gebracht, den wir werden diese Hefte alle durcharbeiten und interessantes hier veröffentlichen. In diesem Zusammenhang möchten wir auch alle Clubmitglieder bitten, auf der Suche nach Artikeln doch auch mal alte Clubhefte oder Zeitschriften durchzublättern.
Wir haben einige Mitglieder die erst sehr spät auf den Spectrum gekommen sind und auch Mitglieder aus den neuen Bundesländern hatten früher nicht den Zugriff auf die Zeitschriften, wie wir. So kann es also durchaus sein, das auch in uralten Zeitschriften durchaus auch heute noch interessante Artikel stehen. Wir wollen jetzt nicht dazu übergehen und nur noch veraltete Artikel abdrucken, manche Probleme, die uns heute plagen sind in der Vergangenheit vielleicht schon einmal beseitigt worden.

SDA 4

Nach monatelangem Warten ist es endlich soweit, die Soundbox SDA-4 für den Spectrum kann starten.
Auf anderen Computern, z.B. dem CPC ist es schon längst der Fall, eine Abspielstation auf DA-Basis für Samples zu verwenden. Im Gegensatz zu vielen anderen Dingen, wie 3,5" Diskettenstationen und Festplatteninterface, wo der Specci die Vorreiterrolle spielt, müssen wir beim Sound hinterherrennen.
SDA-4 ermöglicht es, 8-Bit Samples in erstaunlich guter Qualität abzuspielen, man ist fast geneigt, es CD-Qualität zu nennen. Aber woher die Samples nehmen? Nun, zum einen wird das SDA-4 mit einiger Beispielsoftware ausgeliefert, zum anderen gibt es das tschechische Programm SAMPLE TRACKER II und zuguterletzt kann man auch selber z.B. Amiga-Samples konvertieren.
Über SDA-4 wird noch viel in nächster Zeit zu hören sein, die Preise aber mal vorab.
Die Grundversion kostet, wie versprochen, 70,00 DM. Es handelt sich dabei um das SDA-4 ohne durchgeführten Bus mit entsprechender Software auf Datenträger nach Wahl.
Zusätzlich gibt es vor allem für +D-User ein Kabel, das den Anschluß von SDA-4 und weiterer Interfaces ermöglicht. Dieses Kabel kostet 15,00 DM.
Auch das MB02 wird unterstützt. Da das MB02 einen extra Port hat, wird auch dieser genutzt. Die Spezialversion des SDA-4 für MB02 kostet ebenfalls 70,00 DM.
Ich möchte hiermit alle, die bereits bestellt haben, dazu aufrufen, nochmal genau die Wünsche mitzuteilen, damit wir die entsprechende Version verschicken.

SUC-SESSION in Englisch?

Das ZX Magazin geht neue Wege, wird vielleicht bald eine englische Ausgabe haben. Uncle Clive & Uncle SAM vom Computerclub Benelux hatte sogar eine holländische, eine deutsche und eine englische Ausgabe. Jetzt wird vermutlich bald auch die deutsche Ausgabe eingestellt.
Auch für uns stellt sich die Frage, ob wir nicht auch eine englische Ausgabe machen sollen. Allerdings müßte dann aus Zeitgründen die deutsche Ausgabe eingestellt werden. Wer also hätte etwas dagegen, wenn die SUC-SESSION nur noch in Englisch erscheint. Es hätte den Vorteil eines weltweiten Verkaufs und daher weltweiter Kontakte. Von der Qualität her kann die SUC-SESSION mit anderen Fanzines längst mithalten.
Viele von uns wissen noch, wie das damals mit der CK war, als sie eingestellt wurde. Tausende User beschwerten sich, das sie bei dem ausgeschriebenen Wettbewerb gar nicht mitgemacht hätten und man daher von dieser Teilnehmerzahl nichts ableiten könne.
Nun, dies ist kein Wettbewerb, aber wer jetzt sich nicht meldet, positiv oder negativ, darf sich hinterher nicht beschweren.

NEWS IN KÜRZE

Omnidale Supplies, seit Jahren bereits im Spectrum Business, scheint überlastet. Bestellungen und Reparaturen werden erst nach langer Wartezeit, oder gar nicht ausgeführt. Wir raten jedem, nicht mehr an diese Firma zu schreiben, bis näheres bekannt ist.

PD Power hat ein neues Outfit. Alle Seiten werden jetzt auf einem Tintenstrahler ausgedruckt. Das hat zur Folge, das der gute alte Specci leider zur Erstellung der Seiten nicht mehr eingesetzt werden kann, weil leider die Software fehlt. Die jetzige Druckqualität des Mags ist exzellent, das Layout auch. Außerdem ist im ganzen Heft so gut wie nichts über Reibereien mit Alchnews zu lesen, was endlich der richtige Weg ist, nicht noch mehr Streit zu provozieren.
Ganz im Gegensatz hierzu steht Alchnews 16, das zwar mit 64 Parts noch viel länger, als jemals zuvor, geworden ist, dafür aber auch endlose Seiten über Reibereien mit Prism PD enthält. Dennoch bleiben auch hier noch genug interessante Artikel.

DTP - und was das PCG Handbuch nicht verrät. Dieses neue englischsprachige Handbuch (Titel PCG User Guide) soll weitere Tips im Umgang mit Wordmaster und Typeliner enthalten. Dazu gibt es noch eine +D oder +3 Diskette mit Beispielen. Erhältlich für 6,00 Pfund (+3 8,00 Pfund) bei Prism PD. Schecks zahlbar an M.Sherwood.

Die SAM-Antwort auf das SDA-4 ließ nicht lange auf sich warten. QUAZAR heißt das neue Interface und kostet 61,99 Pfund bei: Colin G. Piggot, 204 Lamond Drive, St. Andrews, Fife, KY16 8RR, Great Britain.

Nach letzten Informationen wird ZAT 2 und Fish zusammengelegt zu einem Magazin unter der Leitung von Mat Beal (FISH).

Software City, weltweit bekannter Vertrieb auch von Spectrum Software, existiert nicht mehr.

Bei der DEMO-BIT in Bratislava (internationale Demo Messe) hat Busy Soft in der Kategorie Spectrum den ersten Preis gewonnen. Das Gewinner-Demo wird hoffentlich bald in der Club-Bibliothek landen.

Auch Prism PD hat zugesagt, das neue MB 02 zu unterstützen und spätestens ab nächstem Jahr die Software auch auf diesem Format auszuliefern.

Auch Discount Games, letzte Woche noch unter "What's Out There" existiert nicht mehr. Discount Games sollte ein Vertrieb für 8-Bit Software werden, mußte aber mangels Nachfrage schließen.

Noch eine Fehlinformation war auf der letzten "What's Out There"-Seite. Propac-PD gibt es schon seit Jahren nicht mehr. Das wegfallen von Propac-PD war vor Jahren einer der Gründe warum Andy Davis Alchemist PD gründete.

Format Publications hat jetzt das Programm "Music Maestro" im Programm. Es handelt sich dabei um ein 128k Programm zur Erstellung von Musikstücken. Ersten Angaben aus England zufolge soll das Programm aber keine Konkurrenz zu Sound-Tracker, geschweige denn zu SQ-Tracker sein.

NEWS IN KÜRZE

Nach neuesten Plänen des tschechischen Klub KAPSA (Herausgeber des ZX Magazins) soll das ZX Magazin auch in englischer Sprache veröffentlicht werden. Im Moment ist man noch dabei, den Markt hierfür abzuklopfen. 1000 - 2000 Leser sollte es schon geben. Damit hätten User in aller Welt endlich wieder ein richtiges Magazin, als Sammelpunkt aller User. Wer Interesse hat, sollte an den Club schreiben, damit wir weitergeben können, wie die Idee ankommt.

Für Beta-User, die auch noch einen PC mit Specci-Emulator haben, gibt es die Möglichkeit Beta-Disks in den PC zu laden. Das erforderliche Programm heißt BDDE und ist für 10,00 DM erhältlich beim Autor: J.L. Bezemer, Turfmarkt 97, NL-2511 DN Den Haag, Holland.

Blue Alpha Electronics, in erster Linie SAM-Reparaturservice, steht gerade vor großen Problemen. Da keiner weiß wie es weitergeht, empfehlen wir vorerst nichts mehr an Blue Alpha einzusenden. Dafür bietet Format jetzt einen eigenen Reparaturservice an, der bald auch für den Spectrum gelten soll.

Neue Software ist wieder im kommen. "About Face" heißt eine Sammlung neuer DTP-Fonts (für Typeliner) aus England (d.h. keine deutschen Umlaute!). Es gibt 4 verschiedene Disketten mit je 6 Fonts. Ein Pack kostet 3,00 Pfund, jedes weitere 1,00 Pfund. Die Adresse: About Face, 47 Whitebeam Drive, Coxheath, Maidstone, Kent, ME17 4QY, Great Britain. Schecks zahlbar an M.Gallagher ausstellen.

Und mehr neue Software: Blokker heißt ein neues Spiel aus dem Hause Mungus Software, welches uns noch nicht zum Test vorliegt. Das Puzzlegame kostet 5,00 Pfund und ist erhältlich bei: MUNGUS Software, Moorview, Leigh Road, Chulmleigh, N. Devon, EX18 7BL.

Prism PD erweitert: Zusätzlich zum Spectrum wurde jetzt auch noch CPC und SAM in das PD-Programm aufgenommen. Außerdem kann man die Spectrum Software auch mit Emulator auf Amiga oder PC Format bekommen. Prism PD hat auch jetzt das schon bei Alchnews bewährte System der monatlichen Frei-Software eingeführt, d.h. jedes Prism Mitglied bekommt Gutscheine für kostenlose Software.

Chic Computer Club plant ein Buch, in dem die 50 Besten Spectrum-Programme vorgestellt werden. Zu diesem Zweck werden noch Softwaretester gesucht. Allerdings ist man sich bei Chic uneins, ob die beste Software bereits auf dem britischen Markt ist, nachdem sie die neuesten Sintech (Proxima) Releases gesehen haben.

Soft Options antwortet nicht. Nach dem raketenhaften Aufstieg des Softwarevertriebs in England, geht es nun genauso schnell bergab. Nicht nur das Sintech keine Antwort erhielt, auch mehrere britische Anfrager und Besteller bekamen keine Antwort. Genaueres ist nicht bekannt.

WITZECKE

Es hat doch immer Spass gemacht, die Kleinkriege zwischen den Rechnern zu verfolgen. Heutzutage sind PC's und Microsoft die Opfer von Computerwitzen. Stellvertretend fr viele, hier ein paar wenige:

Warum heißt der Pentium nicht 586?
Weil Intel, als sie 486 + 100 rechneten, 583 herausbekamen.

Der Bedeutung der 95 bei Windows 95 hat sich der auf Microsoft-Belange spezialisierte Branchendienst Client-Server-News, Großbritannien, angenommen. Eine Umfrage ergab eine Hitliste. Danach steht die 95 für :
11. Einen Fertigstellungsgrad von 95 des Betriebssystems bei seiner Auslieferung.
10. Die Anzahl der Disketten, auf denen das Produkt ausgeliefert wird.
9. Den Prozentsatz der Anwender, die nach dem Kauf ihre Rechner aufrüsten lassen müssen.
8. Die Anzahl der auf der Platte belegten Megabytes.
7. Die Seitenzahl des Easy-Install Handbuches.
6. Die Prozentzahl der Windows-Anwendungen, die nicht darunter laufen.
5. Die Installationsdauer in Minuten.
4. Die Anzahl der Anrufe beim technischen Support, bis das System läuft.
3. Die Anzahl der Leute, die für das Upgrade wirklich zahlen.
2. Die benötigten PC-Takte.
1. Das Jahr, in dem Microsoft das Betriebssystem auszuliefern hofft.

Wie richtet man einen Betrieb zugrunde? 1. Durch Frauen, das ist am schönsten. 2. Durch Spielen, das geht am schnellsten. 3. Durch Computer, das ist am sichersten.

Wie viele Softwareprogrammierer braucht man um eine Glühbirne einzudrehen? Gar keine, das ist ein Hardwareproblem.

Treffen sich zwei PC-User. Fragt der eine: "Hast Du am Wochenende schon was vor?" Antwortet der andere "Ja, ich wollte Wing Commander installieren."

Ist Windows ein Virus? Nein, Windows ist kein Virus, hier ist, was Viren tun: 1) Sie breiten sich schnell aus. Ok, das tut Windows. 2) Viren verbrauchen Resourcen, die die Rechengeschwindigkeit des Rechners stören. Ja, das tut Windows auch. 3) Viren bringen von Zeit zu Zeit die Harddisk zum Absturz. Auch das tut Windows. 4) Viren sind dem User oft unbekannt, verstecken sich in anderen Anwendungen. Das trifft auf Windows zu. 5) Viren gaukeln dem User vor, das System wäre zu langsam (siehe Punkt 2) damit er sich neue Hardware kauft. Ja, genau das macht Windows. Es sieht so aus als wäre Windows doch ein Virus. Aber es gibt entscheidende Unterschiede: Viren sind von ihren Programmierern gut durchdacht worden, laufen auf allen Systemen, der Programmcode ist schnell und kompakt und verbraucht kaum Speicher und Viren werden ständig weiterentwickelt. Also ist Windows kein Virus, sondern ein Programmierfehler.

Woran erkenne ich Windows? Ist der Bildschirm voller kleiner Zeichnungen, die kein Mensch versteht? Ist die Geschwindigkeit des Computers gleich null und die Festplatte voll? Laufen die meisten Programme nicht mehr? Dann hast Du den entscheidenden Fehler gemacht und Windows installiert.

Demo-Ecke

Oje, der saure Apfel mit dem Aufdruck "Demo-Ecke" liegt mal wieder vor mir. Dann will ich's mal hinter mich bringen... Da wollte wohl jemand wissen, welche Sprache das am Ende der letzten Demo-Ecke (April) war, oder, Thomas (oh, sorry, ich meine natürlich Meister) ? Muzukashii na gengo desu ne. Okay, jetzt mal ernsthaft, es war Japanisch. Da oben steht "Ist 'ne schwierige Sprache, nicht ?" (ungefähr). Das kommt einigen jetzt bestimmt spanisch vor (wat 'ne Wortspielerei). So, ich glaube, ich sollte mal langsam zu den Demos kommen, der Meister hat schon wieder diesen Blick drauf.....

MQM 6 (Preview) 128k

Tja, ob das jetzt ein Preview oder eine nichtfertige Version ist, weiß ich nicht so genau. Auf jeden Fall eine gute Demo. Hervorzuheben sind der Digisound- und der Morphing-Part. Ersterer bietet den Titel "Honey, Honey" von Abba in wirklich guter Soundqualität (vom Amiga konvertiert). Im Morphing-Part geht das Gesicht einer Frau langsam in ein Gepardengesicht (oder doch ein anderes Tier?) über, und das auch ziemlich flüssig, mit vielen Einzelbildern. Dann ist da noch der Terminator 3-Part, der 3 gute Digibilder zeigt. Die Demo endet dann schließlich mit einem Comicbild und einem sehr langem Sample, wo ich allerdings kein Wort verstehen konnte (ist wohl kein Japanisch, ahem...). Die fertige Demo hat, wenn ich mich nicht irre, nie das Licht der Welt erblickt.

Rating: Gute Grafiken, gute Sounds und guter Stil - was will man mehr ?

H-Core / Fudgepacker

Ein Screen, vier ziemlich bescheidene ST-Sounds (meine Meinung) und keine Effekte, noch nicht mal ein Scroller... Sorry, aber dieses Programm muß ich verreißen! Mein Entertain-o-meter schlägt bei diesem Machwerk nämlich kaum aus.

Rating: langweilig; Wer diese "Demo" nicht kennt, hat echt nix verpaßt...

Hollisbusters / UVS, Jaxon Hollis, Omega...

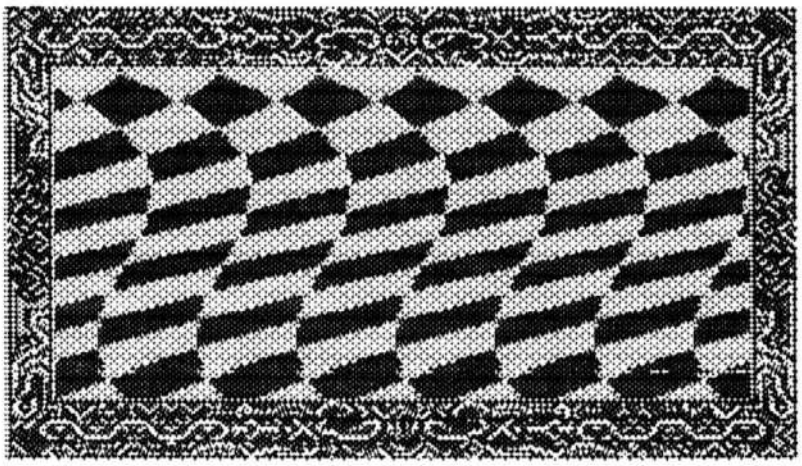
Wenn ich richtig informiert bin, enstand diese Demo bei einem Treffen zwischen den Unbelievables (jetzt Users Vote Speccy, oder wie sehe ich das ?) und ein paar Vertretern der tschechischen Szene in Shumice. Im Vorspann hat die Macher erstmal der Größenwahn gepackt: Legend gibt sich den Nachnamen Cruise usw. Danach erscheint das Ghostbusters-Verbotsschild; das gewaltsame Aufzwingen einer Sonnenbrille degradiert den Geist zu Jaxon Hollis (nehmt mich nicht zu ernst!!), doch dieser lacht darüber nur, was sich in Form eines Samples ausdrückt. Damit beginnt die eigentliche Demo. Hier fliegen einige Logo-Sprites herum und ein recht großer Scroller ziert den unteren Bildrand; ein witziger Sound rundet das Bild ab. Leider ruckelt der Scroller alle paar Sekunden, was aber laut EBI (jetzt FBI, da nenn' ich mich jetzt wohl besser C.I.A.) auf dem +2A nicht der Fall ist.

Rating: Ganz witzig, und die "fremden Einflüsse" (sorry UVS)

Demo-Ecke

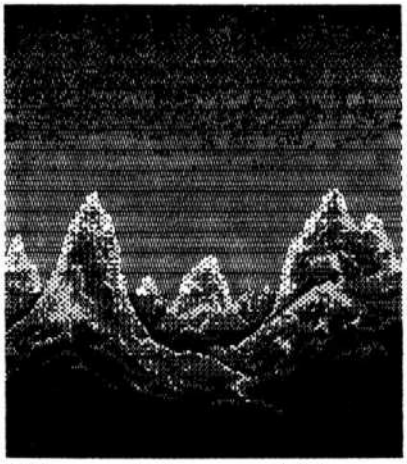
waren für das Styling m.E. von Vorteil.

Schizophrenia 128 / Exodus Team



Ja, der Name paßt schon irgendwie. Die Demo scheint in einer Fantasy-Welt zu spielen, jedenfalls machen die eigenartigen Scrolltexte einen solchen Eindruck. In technischer Hinsicht hat die Demo einiges zu bieten: Schön anzusehende Pixeleffekte, Schwabbeleffekte, einen Waving-Carpet-Scroll... drei Screens mit Digi-Sounds gibt's auch zu sehen. Im letzten Part fliegen mehrere Kugeln durch die Luft und spiegeln sich auf dem Boden. Naja, es gibt jedenfalls 'ne Menge Parts, auf jeden jetzt einzugehen würde den Rahmen hier sprengen. Die Grafik und der Sound sind jedenfalls "erste Sahne".
Rating: Coole Megademo mit tollen Grafik-Effekten. Gefällt mir persönlich von den hier getesteten Demos am besten.

Delayed Megademo / KVL



"Die letzte Demo von KVL, weil sie so wenig Resonanz bekommen", so schrieb EBI (FBI) im C-F. Eigentlich schade, denn das Teil ist wirklich gut. Im 1.Part sieht man einen Scroll in Wellenform mit einem "Lupeneffekt". Der 2. Part ist ganz witzig, in die linke und rechte Bildschirmhälfte fallen abwechselnd verschiedene Grafiken hinab. Danach kommt ein ziemlich großer FLP-Scroller mit einem recht witzigen Charset. Im letzten Part gibt es dann schließlich wirklich gute Pixel-FX (ein bißchen ab warten!), bei denen sich z.T. die Pixel um eine bestimmte Achse drehen usw. (schlecht zu erklären). Zwischen den einzelnen Parts sieht man jeweils ein Bild (Magier, Arnie...).
Rating: Schöne Grafiken und gute Musik... ja, was soll ich noch schreiben ? Sehenswert.

Tja, es ist gar nicht so einfach, sich solchen "explanatory" Text aus den Fingern zu saugen. Vielleicht klappt das beim nächsten Mal besser; wenn meine Fingerkuppen bluten - Thomas hat mir nämlich mit Daumenschrauben und anderen Nettigkeiten gedroht, wenn ich nicht aufhöre, mich in der Einleitung immer selbst darzustellen (tu ich das ???). Ma' kuck'n.

Bis demnächst. Übrigens hoff' ich, daß diesmal der Zeilenumbruch endlich stimmt, gell Thomas ? Also, bye, dudez!!

XTERMINATOR of TMG

Anmerkung: Der Zeilenumbruch stimmt ohne meine Änderung wohl erst, wenn Du auch Wordmaster benutzt. Dennoch ist es mir lieber, Artikel in TW2 Format zu erhalten und umzuändern, als ganz abzuschreiben. Die Daumenschrauben bleiben Dir daher für diesmal erspart.
te

ES WAR EINMAL DER SPECTRUM - WARUM ICH EINEN ZX SPECTRUM HABE

Begonnen hat alles damit , daß ich einen ZX-81 bekam. Damals war ich ein Fan der LCD-Spiele und absolut begeistert , daß es einen Computer geben soll , der das macht , was man ihm eingibt. Unerfahren wie ich damals war , habe ich gedacht , daß ich nur irgend einen Satz eingeben muß und der Computer dann alles macht , was er soll. Gleich hatte ich viele Ideen , was für Spiele ich auf diesem Gerät realisieren möchte. Dann kam der Tag als ich das Wunderding für 50 DM bekam. Sofort wurde das Gerät angeschlossen und ich gab folgenden Satz ein : „ Apfel fällt von oben nach unten und unten wir ein Eimer hin und her bewegt „. Doch der Computer machte nichts in dieser Richtung. Nein , er hatte sogar noch eine Rechtschreibfehler , denn das Wort „Apfel" war falsch geschrieben. Dort stand dann „NEW pfel". Bald kam ich aber dahinter , daß programmieren etwas komplizierter ist , als nur Sätze einzugeben. Ich war damals übrigens 13 Jahre alt. (Dies zu meiner Entschuldigung)
Also kaufte ich mir erst einmal Computerzeitschriften. Dort tippte ich dann die Listings ab. Ich hatte zu dieser Zeit noch keinen Kassettenrekorder und mußte deshalb die Spiele nach dem Abtippen und Spielen wieder löschen. Nachdem ich dann auch noch einen Rekorder hatte , wurde meine Softwaresammlung schnell größer. Spiele wie Enterprise , U-Boot (mein erstes Spiel mit Hochauflösender-Grafik) oder auch Flugsimulator waren meine Lieblingsspiele. Dann verging etwas Zeit und erste Programmierübungen , bis ich bei einem Bekannten meines Bruders den Zx Spectrum sah.
Gleich stürzte ich mich auf das Gerät und spielte Jet Pac und Atic Atac. Auch Spiele wie Sabre Wulf und Wheelie gehörten damals zu meinen absoluten Favoriten. Mein Bruder brachte mir damals aus England ebenfalls Spiele mit. So verfiel ich z.B dem Ghostbusterfieber und begab mich mit Moon Alert auf die Mondreise. Was ich auch noch aus England bekam , war das Spiel Frankie goes to Hollywood. Nun ja , ich könnte so noch tausend Spiele aufzählen , aber ich möchte hier ja nicht Speccy-Spiele auflisten. Also zurück zu meiner ersten Begegnung mit dem Spectrum. Man könnte fast sagen , daß es Liebe auf die erste Berührung war. Ab diesem Tag beschloß ich , daß ich mir von meinem Konfirmationsgeld , was ich bekommen sollte , einen Speccy kaufen würde und natürlich einen Farbfernseher. (den Speccy habe ich immer noch - den Fernseher nicht mehr) Einen Tag nach der Konfirmation ging ich in die Stadt und kaufte den Spectrum (einen 48K - Gummispectrum). Der Computer kostete mich damals noch 560 DM. Nach drei Tagen war der Spectrum defekt und ich bekam einen neuen , auf Garantie. Dieser hielt dann ca. ein Jahr. In diesem Jahr saß ich Tag und Nacht vor diesem Kasten und bekam langsam eckige Augen. Als einmal zu heftig am Joystick zog machte sich mein Kempston-Interface selbstständig und der Speccy verabschiedete sich. Die Reparatur kostete 90 DM (Pauschale) und ich hatte zwei Wochen keinen Spectrum. Was für eine Qualvolle Zeit. Übrigens , heute weiß ich , daß die Reparaturkosten etwas überteuert waren.
Als nächstes kaufte ich mir für meine Computer ein Diskettenlaufwerk. Ich entschied mich für die Opus. Damals war ich einer der Ersten , die dieses System benutzten. Es war ziemlich anstrengend , die Spiele auf Diskette zu überspielen. . Aber es machte Spaß. Nun ja , irgend wann blieb der Spectrum in der Kiste (Immerhin hatte ich zu diesem Zeitpunkt sieben Jahre lang meinem Spectrum treue zur Seite gestanden), den es stand ein A...a 500 auf dem Tisch. Nach ca. zwei Jahren Abstinenz , kam die Faszination für den Spectrum zurück (1992). Hier began dann auch meine aktivste Zeit , die noch heute anhält.
Heute repariere ich Spectrum-Computer aller Art , bin Mitherausgeber einer Clubzeitschrift und versuche die Welt davon zu überzeugen , daß der Spectrum auch den C64 meilenweit überlebten wird.
(FD)

Programmtips:

Hallo Leute,

wieder mal gibt es Tips und Tricks. Wir sind zwar nach wie vor auf fremde Quellen angewiesen, doch sind diese ja nicht schlecht. Folgende Tips haben wir dem Magazin Spectrum UK entnommen.
Zuerst die Multiface-Pokes:

Spiel	Poke	Wirkung
Batman	24336,201	Unsterblichkeit
	24881,201	Unendlich Leben
	24973,52	Kein Zeitlimit
Biff	55195,0	Kein Energieverlust
	55192,0	Energie frischt auf
Bubble Bobble	37452,0	Unendlich Leben
Chips Challenge	44126,0	Unendlich Zeit
Confused	51988,0	Unendlich Energie
	49089,0	Unendlich Zeit
Crystle Castles	63733,0	Unendlich Leben
Dick Tracy	29615,0	Unendlich Leben
Fast Food	47847,0	Unendlich Leben
Firefly	38720,201	No Aliens
Ghost and Goblins	35137,0	Unzerstörbar
Helter Skelter	42194,33	Unendlich Zeit
	33933,0	Unendlich Leben
Hudson Hawk	34037,0	Unendlich Leben
Johnny Quest	64144,12	Springt höher
Midnight Resistance	36633,0	Unendlich Leben
	40152,0	Kein Limit für Spezialwaffen
	40364,0	Unsterblichkeit
	40126,244	Unendlich Munition
	40127,3	Extra Munition
Mutants	29667,0	Unendlich Leben
Navy Moves	49923,0	Unendlich Leben Part 1
	54035,0	Unendlich Leben Part 2
Ninja Remix	36577,33	Unendlich Leben
Popeye 2	46804,0	Unendlich Zeit
Rainbow Islands	65110,0	Unendlich Leben
Smash TV	32537,0	Unendlich Leben
Snare	46031,(1-255)	Anzahl Leben
Stormlord	33866,0	Keine Feuertöpfe
Tusker	38627,0	Unendlich Leben
Untouchables	28766,201	Kein Zeitlimit

Ein paar CHEATS:

Batman	"MICK" gedrückt halten um ein Level zu überspringen.
Back to the future2	In Level 2 oder 4 wenn man stirbt "NO" drücken. Dann kann man ein Level überspringen und mit viel mehr Leben weitermachen.
Gremlins 2	"SINATRA" als Highscore eingeben= Unendlich Leben.
Chase HQ	Tasten als S,H,O,C,K,E,D definieren um ins Cheat Menu zu kommen.
Teenage MH Turtles	Im Spiel die linke Tastaturseite drücken um unendlich Energie zu erhalten.
Robocop 2	Im Spiel "GTI" drücken um ein Level zu überspringen.
Ruff 'n' Reddy	Im Titelbild "DYLAN" eingeben für unendlich Leben.
Yogi's Great Escape	Tasten als I,C,E und Space definieren für unendlich Leben.

The Spectrum & SAM Bulletin Board

published by: Harald R. Lack, Heidenauerstr. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Starenweg 14, 83064 Raubling

Hallo Adventure Freunde!!

Wieder einmal wollen wir uns einem Adventure widmen, das für unseren Spectrum und auch für den SAM veröffentlicht wurde. Es handelt sich um das Programm "Famous Five On A Treasure Island" und basiert auf der Geschichte um fünf Freunde, die miteinander so manche Abenteuer erleben. Im Fernsehen lief das alles mal vor längerer Zeit dann auch unter dem Titel "Fünf Freunde". Bei diesem Adventure kann der Spieler in die Gestalt von verschiedenen Personen schlüpfen und deren spezielle Talente ausnutzen. Teamwork ist also angesagt in diesem Programm, bei dem es mehr auf die Kombinationsfähigkeiten ankommt als auf Kampfkraft. Die Bedienung des Programmes ist dank eines recht guten Parsers sehr einfach wenn auch etwas langsam (zumindest die Spectrum-Version) aber bei einem Adventure kommt es ja nicht so auf die Geschwindigkeit an. Besonders hervorzuheben ist, daß es möglich ist, anderen Personen etwas aufzutragen und sie so zu diversen Aktionen zu veranlassen, die dem eigenen Fortkommen dienlich sind. So gesehen ist es das Programm sicherlich wert, einmal genauer angesehen zu werden. Der Spieler fährt zu Beginn des Programmes in die Sommerferien zu seinem Onkel und seiner Tante und kaum ist er dort angekommen, wird er auch schon mit der Hauptaufgabe konfrontiert, der Erkundung der Insel und dem Entschlüsseln ihres Geheimnisses. Da das Programm eigentlich recht "handlich" ist, benötigt man auch keine riesige Orientierungsgabe. Das Problem steckt hier vielmehr im Detail der durchzuführenden Handlungen. Kommen wir nun aber erst einmal zu den Locations für den beiliegenden Plan:

Sitting on a compartment of steam train (Auf dem Weg zu Location 1)

01) platform of Kirrin station
02) narrow country lane
03) narrow road
04) in the village square
05) on a low cliff
06) front garden of Kirrin cottage
07) large hallway
08) large landing
09) high up in the attic
10) aunt Fanny and uncle Quentin's room / twin beds, clock
11) boy's bedroom
12) western end of landing
13) spare room / bed => matches
14) girl's bedroom
15) western end of hallway
16) small store room / torch
17) inside a study / antique desk
18) dining room
19) in the kitchen
20) sitting room / wireless

21) tidy gravel path
22) upon a patio
23) cluttered toolshed / rope
24) upon harsh moorland
25) grocer's shop / ginger bear, ice
26) beach of soft sand
27) eastern end or Kirrin bay / boat
28) in a small rowing boat on the sea
29) vegetable garden / onion, spade
30) in a small secluded cove
31) southern cliffs of Kirrin island
32) eastern tip of Kirrin island / heather
33) in a large cave beneath the cliffs / crate
34) ruined courtyard
35) base of an old ruined tower
36) outside the whole stoneroom
37) long dark room
38) high cliffs on the northern side of the island
39) rocks near to the shoreline
40) on the wreck
41) long dark corridor below the deck
42) old stone archeway
43) inside a small, well stocked pantry / scones, cake
44) the captain's cabin / broken cup, cupboard, box
45) upon a heavy stone slab / Timmy
46) old lichen encrusted stone stairs
47) bottom of the stairs
48) large cavernous chamber
49) narrow rocky tunnel A
50) large draughty chamber
51) large circular dungeon
52) narrow rocky passageway A
53) dark dank chamber / rotten matting => key
54) small and very cold stone room / lantern, gold bar
55) at the bottom of the ladder
56) hanging on the end of the rope / metal grille set
57) narrow rocky tunnel B
58) narrow stuffy passage
59) narrow rocky passageway B
60) inside a very cramped cave
61) big hold
62) old cabin A
63) old cabin B

Wir gehen jetzt wie folgt vor:

become George, S, SW, E, become Julian, wir warten bis der Zug im Bahnhof ankommt, leave train, E, E, E, buy ices, give ices to George, buy ginger beer, W, NE, N, W, open door, W, say George N, S, turn on wireless, become George, W, open door, W, get all, E, warten bis wir rausgeworfen werden, become Julian, turn on wireless, become George, W, SE, get all, NW, warten bis wir wieder rausgeworfen werden, S, become Julian, N, U, S, get batteries from clock, give batteries to Dick, N, W, S, examine bed, get matches, give matches to Dick, N, E, D, W, N, get torch, S, give torch to Dick, S, open windows, W, N, get rope, say Dick put batteries in torch, say George give me spade, S, E, N, E, S, turn on wireless, say Joanna give gloves to Dick, N, open door, E, E, NE, E, become George, talk to Alf (er gibt uns Timmy), in boat, get oars, row boat, row boat, row boat, row boat, row boat, row boat, drop oars, leave boat, SE, NE, become Julian, examine heather, tie rope to stump, drop rope, D, break crate, get axe, U, SW, NW, pull boat, SE, N, NE, drink ginger beer, become George, eat cake, become Dick, unwrap sandwiches, eat sandwiches, get paper, give gloves to Julian, get sticks, SW, E, E, drop sticks, W, W, S, NW, warten bis sich ein Sturm

zusammenbraut, SE, N, E, warten bis wir zu niesen anfangen, E, strike match, light paper with match, light sticks with paper, drop paper, W, W, S, NW, N, NE, in ship, D, W, become Julian, examine seaweed, break cupboard with axe, open cupboard, say Dick get box, E, U, leave ship, SW, S, push boat, become George, in boat, get oars, row boat, row boat, row boat, row boat, row boat, row boat, drop oars, leave boat, W, SW, W, open door (soweit nicht bereits offen), W, U, U, become Dick, open window, throw box through window, D, D, W, S, open windows (wenn nicht schon offen), W, say Julian W, say George W, say Anne W, warten bis Onkel Quentin zu schnarchen anfängt, open windows, quietly E, open drawer, get box, open box, get map, read map, drop map, drop box, quietly W, W, E, SE, NE, E, NE, E, become George, in boat, get oars, row boat, row boat, row boat, row boat, row boat, row boat, drop oars, leave boat, SE, NE, get rope, untie rope, SW, N, say Julian give me gloves, wear gloves, tie rope to bush, pull rope, drop rope, D, U, drop gloves, say Dick get rope, say Dick untie rope, E, say Julian dig, say Timmy dig, say Dick tie rope to ring, say Dick give me rope, pull rope, untie rope, give rope to Dick, become Julian, say Dick turn on torch, D, D, W, NW, NW, S, examine column, push grille, N, SW, SW, break door, N, get lantern, become Dick, S, SE, N, D, D, tie rope to ladder, drop rope, D, W, N, SW, SW, examine matting, get key, unlock door, open door, N, say George eat scones, say George get gold, S.

An diesem Punkt müssen wir solange warten, bis uns Julian seine Idee mitteilt. Wenn Timmy knurrt müssen wir sehen in welche Richtung er sieht. Wir gehen um die Ecke und schauen ob er nach SE sieht. Dann müssen wir uns in der Location NE von the dank chamber verstecken und umgekehrt. Wenn wir in unserem Versteck sind, geht es so weiter:

wait, wait, wait, wir gehen zurück zur dank chamber, close door, lock door, NE, NE, SE, SE, E, U, U, W, W, SW, become George, in boat, get oars, row boat, row boat, row boat, row boat, row boat, row boat, drop oars, leave boat, W, SW, W, become Julian, drop axe, say George give me gold. Jetzt müssen wir solange herumlaufen, bis wir Onkel Quentin treffen. George sollte ihm dann von dem Gold und den beiden Männern erzählen. Say George tell uncle Quentin. Wenn Onkel Quentin sagt, daß das alles Unsinn ist....give gold to uncle, warten bis der Polizist kommt, become George, zurück zum Strand, in boat, get oars, row boat, row boat, row boat, row boat, row boat, row boat, drop oars, leave boat, become Julian, SE, N, E, D, D, W, NW, NW, SW, SW, become Dick, unlock door....

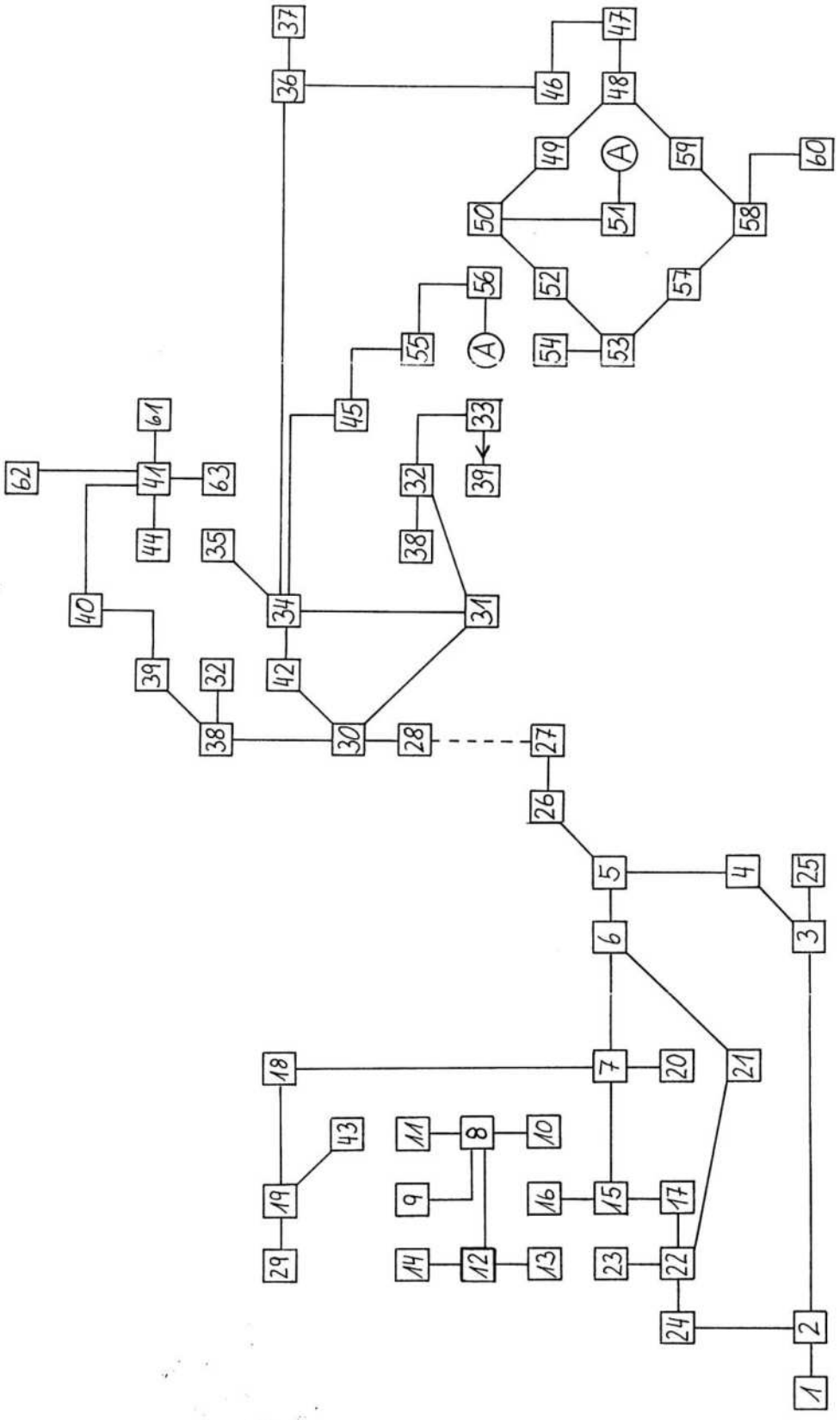
Das Adventure ist gelöst. Soviel für heute, bis bald an dieser Stelle.....

SinTech - VERKAUFSLISTE:

Gebraucht:

Sinclair ZX Spectrum +2 mit Joystickumbau	165,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2A neuwertig, umgerüstet	155,00 DM
Spectrum 48k (Gummi) komplett	85,00 DM
Star LC 10 (9-Nadeldrucker)	150,00 DM
Joystickinterface 1-Port 10 DM, 2-Port	20,00 DM
Neu:	
Spectrum +2A/+2B Platine voll bestückt	65,00 DM
Spectrum +3 Platine ohne Laufwerk	87,50 DM
Netzteil für +2A/+2B und +3	30,00 DM
+2 Kassettenrekorder	77,50 DM
+D Interface (englische Anleitung)	170,00 DM
Floppy 1,44 MB, verwendbar als 720k Laufwerk (Opus/+D)	65,00 DM
Netzteil Kit mit allen Kabeln für Floppylaufwerk	40,00 DM
Farbband für STAR LC 10	7,00 DM
Umrüstung +2A zu +2 (Die Umrüstung beinhaltet Joystick-anpassung, ROM und Busbelegung).	25,00 DM

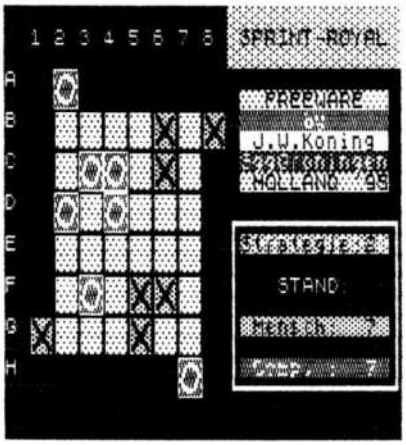
Tastaturfolien für alle Modelle und jede Menge Softwareangebote. Fordern Sie unseren Katalog an. Preise zuzüglich Porto. Alle Angebote solange Vorrat reicht. * bedeutet nur 1x vorhanden. Mitglieder des SUC bekommen 10 % Rabatt auf Hardware. Überweisungen auf Kontonr. 3744727, BLZ 600 501 01, Landesgirokasse Stuttgart.
SinTech, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt, Tel./Fax: 0711/775033


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
A
A

Programmtests

Programm : Sprint-Royal
Hersteller : Johan Koning
System : 48k
Preis : PD
Bezugsquelle : SGG Groningen
oder andere Bibliotheken
Erscheinungsdatum: 1995

Viele werden sich noch an den SPRINT-Wettbewerb von Anfang dieses Jahres erinnern. In SPRINT geht es darum, abwechselnd auf ein Spielfeld Steinchen zu setzen, wobei man auf ein bereits besetztes Feld, sowie an einen Gegner angrenzende Felder kein Steinchen setzen darf. Reine Strategie also.



Eben um diese Strategie auch für den Computer zu entwickeln, schrieb Helge Keller einen Wettbewerb aus, an dem sich der SUC, der SPC und die SGG beteiligten. Das Resultat waren 5 Listings und die besten 4 Strategien hat Johan Koning jetzt noch grafisch verpackt und in ein Programm gebracht. SPRINT-Royal beinhaltet also 4 verschiedene Computergegner, denen der Name des jeweiligen Entwicklers gegeben wurde.
Sehr leicht sind alle nicht und Spaß macht es auch. Kosten tut es nix, es ist ja Freeware. Tolle Arbeit, Johan. Es fehlt lediglich vielleicht ein Hinweis als Vorwort auf diese Vorgeschichte. User in England wissen ja nix von Wettbewerben auf dem Festland. Aber ich denke, die jeweiligen Englischen Zeitschriften werden Ihre Leser schon informieren.

Programm : BS-Copy
Hersteller : Busysoft
System : 128k
Preis : PD
Bezugsadresse : Clubbibliothek
oder Alchemist PD

BS-Copy ist ein faszinierendes Kopierprogramm, leider nur für Tape-User. Es hält einem über 120 kB an Speicher bereit, auch für größere Kopier-Aktionen. Aber die Möglichkeiten gehen über die eines Kopierers noch hinaus. Nicht nur kopieren, sondern auch Verändern der eingeladenen Files ist möglich!
Auch das einladen von Files gestaltet sich interessanter, sieht man doch einen Zähler, der die eingeladenen Bytes zählt. So weiß man, wie lange es noch dauert, bis das File komplett eingeladen ist. Diese Funktion gibt es natürlich auch beim Speichern, natürlich rückwärts.
Keine Probleme gibt es mit Headerless-Files. BS-Copy kopiert alles, was der Spectrum laden kann.
BS-Copy...das BESTE Kopierprogramm für Tape-User.
te